

# Handmade and Do It Yourself

Dieses Modul besteht aus einer Lehrveranstaltung.

**Dieses nichttechnische Wahlpflichtfach wird nicht nur für Studierende der Medieninformatik angeboten. Es kann von allen Studierenden der Hochschule Flensburg belegt werden. Bitte klären Sie mit der Programmverantwortlichen oder dem Programmverantwortlichen ab, ob dieses Modul im Rahmen Ihres Studiums anerkannt wird.**

## Studienorganisation

---

### Für MI-Studierende:

Studiensemester:	5. oder 6.
Schwerpunkt:	alle
Modultyp:	Nichttechnisches Wahlpflichtfach
Fach-Nr.:	724 984 (PSO 2017), 723 981 (ältere PSO)

### Für alle:

Art der Veranstaltung:	Workshop
Sprache:	Deutsch (bei Bedarf: Englisch)
Umfang:	4 SWS

## Kompetenzen/Lernziele

---

Handarbeiten (z.B. Nähen, Stoffmalerei/-druckerei, Häkeln, Stricken, Weben, Sticken, Knüpfen), Basteln (z.B. mit Papier und Folien, Schmuck, Blumen, Speckstein, Wachs, Beton, Stempel, Modellieren) und Hand-/Heimwerken (z.B. mit Holz, Nägeln, Hammer, Säge, Schleifpapier) spielen im gesellschaftlichen Leben trotz der Digitalisierung und scheinbar mangellosen Verfügbarkeit erwerbbarer Produkte weiterhin eine Rolle. Die Gründe hierfür sind vielfältig. Für einige erfüllen diese Tätigkeiten das Bedürfnis, nachhaltige, individuelle oder auch passgenaue Lösungen zu erschaffen. Stichworte wie Do It Yourself oder Up- and Recycling sind allgegenwärtig und scharren ganze Communities um sich. Für andere dienen sie der Entspannung, der Ablenkung vom Alltag oder auch dem Gefühl, etwas zu ‚produzieren‘.

Nach erfolgreicher Belegung dieses nicht-technischen Wahlpflichtfachs sind Sie in der Lage, ausgewählte Techniken der Handarbeit, des Bastelns und/oder des Hand-/Heimwerks zielgerichtet und erfolgreich einzusetzen. Sie können den zweckmäßigen Einsatz von einem Set an Materialien, Werkzeugen und Hilfsmitteln beurteilen, dieses geeignet auswählen und bearbeiten bzw. verwenden.

Das Erlernte und die gewonnenen Erfahrungen können Veranstaltungen aus dem Curriculum der Medieninformatik (oder auch anderen Studiengängen) ergänzen, erweitern und/oder bereichern. Dies gilt insbesondere für den Schwerpunkt Film in der Medieninformatik (z.B. Herstellung von Requisiten, Kostümen und Accessoires für Filmproduktionen), jedoch auch für die Medienprogrammierung (z.B. für die Entwicklung analoger (Brett-)Spiele). Auch für andere Studiengänge kann das Erlernte gewinnbringend sein (z.B. Prototypenbau im Maschinenbau oder in den Energiewissenschaften, Klarkommen im Alltag auf See, Behelfskonstruktionen jeglicher Art in der Bio- und Lebensmitteltechnologie, u.v.m.).

Unabhängig davon sind Kenntnisse, Fertigkeiten und Erfahrungen in der Handarbeit, im Basteln und im Hand-/Heimwerken ein Leben lang wert. Das kreative, produktive Arbeiten mit den Händen und dem Kopf hat das Potenzial, das Verständnis und die Wertschätzung von Produkten / Objekten und deren Erschaffung bzw. Herstellung zu erhöhen sowie Kreativität und Innovativität zu fördern. Es ermöglicht, individuelle, passgenaue und/oder nachhaltige Lösungen zu entwickeln, und fördert somit Selbständigkeit.

Für ein nachhaltiges Lernergebnis wird das Modul vorrangig durch ein Von- und Miteinanderlernen (d.h. Lehren & Lernen durch Jeden) geprägt sein. Die Vermittlung von Wissen sowie die Anwendung von erworbenem Wissen sind effektive und nachhaltige Formen des Lernens.

## Inhalte

---

- Einführung in das Fach
- Erhebung zu Techniken, die bereits von Teilnehmenden beherrscht werden bzw. den Teilnehmenden bekannt sind
- Vermittlung von ausgewählten Techniken und Bewertung
- Aneignung von ausgewählten, vermittelten Techniken, die noch nicht beherrscht werden
- Anwendung dieser noch nicht beherrschten Techniken (mind. 2). zu einem Thema bzw. für ein Ziel (das Thema bzw. das Ziel wird pro Semester neu festgelegt) und begleitender Support
- Präsentation der Ergebnisse und Bewertung

Die Bandbreite an Techniken in den Bereichen Handarbeit, Basteln und Hand-/Heimwerken ist groß. Eine Eingrenzung erfolgt daher bedarfsorientiert und/oder thematisch semesterweise.

Das Motto dieses nicht-technischen Wahlpflichtfaches lautet: **„Geht nicht“ gibt's nicht! Have fun, be creative and do it yourself! Die Veranstaltung lebt von der Motivation aller Teilnehmenden.**

Die Veranstaltung wird im Wintersemester 2023/24 primär online und zeitlich flexibel stattfinden (aufgrund von zeitlicher Überlappung mit anderen Veranstaltungen). Je nach

Möglichkeit und Bedarf wird es auch Treffen in Präsenz vor Ort geben. Die Bereitschaft zur Aneignung von Wissen im Selbststudium wird als selbstverständlich vorausgesetzt. Zudem wird von den Teilnehmenden eine hohe Motivation, Leistungsbereitschaft und Zuverlässigkeit erwartet. Gegebenenfalls wird die Nutzung der bestehenden Infrastruktur und Unterstützungsangebote der Hochschule (z.B. Fablab IDEENREICH) möglich sein.

## Arbeitsaufwand

---

4 SWS (5,0 Credit Points)

30 h Präsenzstudium, 120 h Eigenstudium

## Prüfung

---

Art der Prüfung: Studienleistung

Prüfungsform: Sonstige Prüfung (Hausarbeit, Abschlusspräsentation)

## Literatur

---

Je nach Bedarf

## Voraussetzungen

---

### Voraussetzungen lt. Prüfungs- und Studienordnung

keine

## Verantwortliche Dozierende

---

Modulverantwortliche(r): Claudia Jasmand

Dozent(in): Claudia Jasmand